**SISEKAITSEAKADEEMIA 3x3 KORVPALLI MEISTRIVÕISTLUSED 2019**

**JUHEND**

**1. EESMÄRK**

Selgitada Sisekaitseakadeemia meistrid, ergutada korvpalliharrastust.

# 2. AEG JA KOHT

Turniir toimub **teisipäeval, 15. oktoobril 2019** Tallinnas, Sisekaitseakadeemia spordihoones (Kase 61) algusega kell 14.30.

# 3. KORRALDAMINE

3.1. Võistlused organiseerib Sisekaitseakadeemia, peakorraldajad on Alex Arusoo ja Bert Palts.

1. **OSAVÕTJAD JA REGISTREERIMINE** 
   1. Võistlustest saavad osa võtta Sisekaitseakadeemia õppurid ja töötajad.
   2. Meeskonnad ja naiskonnad moodustatakse kolledžite kaupa, vajadusel – kui mõnest kolledžist ei saa meeskonda või naiskonda kokku, võib teha võistkonna mitme kolledži peale kokku. Vajaduse korral võib meeskondade koosseisus kasutada naismängijaid.
   3. Võistkonna suurus on 3-4 mängijat.
2. **VÕISTLUSTE SÜSTEEM** 
   1. Võistlussüsteem (alagrupid, kohamängud või segasüsteem) selgub pärast registreerimisaja lõppu ja ajakava saadetakse seejärel osalejatele.

1. **VÕISTLUSREEGLID 6.1. Mänguaeg:** 
   * 1. Mängudeks kasutatakse poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust.
     2. Palli valdamine otsustatakse hüppepalliga. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks, saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.
     3. Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete ajaks. Mäng jätkub, kui ründav võistkond on andnud katsuda palli vastasvõistkonna liikmel kolmepunkti joone taga. Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 15 punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal). Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaaeg algab 1 minut pärast normaalaja lõppu.

## 6.2. Punktid

6.2.1. Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti

6.2.2. Iga 3-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti

6.2.3. Tabav vabavise annab 1 punkti

## 6.3. Vead

6.3.1. Võistkonna vigade limiit on 5. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.

6.3.2. Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 1-le vabaviskele.

6.3.3. Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul, kui vise tabas.

6.3.4. Võistkonna 6. ja iga järgmine viga annab õiguse 1-le vabaviskele.

6.3.5. Tehnilise vea puhul on vastasvõistkonnal õigus ühele viskele ja palli valdamisele, ebasportliku vea puhul 2-le viskele ja palli valdamisele. Mäng jätkub check-palliga 2-punkti joone tagant väljaku keskelt.

## 6.4. Mäng

6.4.1. Peale tabavat korvi või viimast vabaviset:

* kaitses olnud võistkond toimetab söödu või põrgatusega palli korvi alt 2-punkti joone taha.
* vastasvõistkonnal ei ole lubatud palliga mängijat takistada liikumast kolme punkti joone taha.

6.4.2. Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:

* ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata
* kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (söötes või põrgatades) 3-punkti joone taha

6.4.3. Vaheltlõike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 3-punkti joone taha

6.4.4. Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 3-punkti joone tagant (keskelt).

6.4.5. Mängijat loetakse 3-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalg ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal

6.4.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

**6.5. Mitteaktiivne mäng**

* + 1. Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on määruste rikkumine
    2. Rünnakuaeg on 12-sekundit. Rünnakuaeg algab palli valdamisest

## 6.6. Vahetus

6.6.1. Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetusmängija tohib tulla väljakule, kui võistkonnakaaslane tuleb väljakult ära ja peab olema füüsiline kontakt mängijate vahel. Vahetus toimub ainult korvilauast teisel pool otsajoone taga (konstruktsiooni vastasjoonelt) ja ei vaja märguannet kohtunikult.

## 6.7. Time-out

6.7.1. Võistkonnal on õigus ühele kolmekümne (30) sekundilisele mõtlemisajale, mida võib võtta surnud palli olukorras kõik võistkonna liikmed. Time-out kestab 30-sekundit.

1. **PAREMUSJÄRJESTUSE SELGITAMINE** 
   1. Üldine paremusjärjestus alagruppides selgitatakse punktide üldsumma põhjal, kusjuures võit annab 2, kaotus 1 punkti ja loobumine 0 punkti.
   2. Võrdse punktide arvu korral määrab paremuse:
      1. Kahe võistkonna puhul omavahelise kohtumise tulemus
      2. Kolme ja enama võistkonna puhul punktide summa omavahelistes mängudes, siis parem korvide vahe nende omavahelistes mängudes, seejärel kogu tabeli ulatuses.

# AUTASUSTAMINE

8.1 Autasustamine toimub võistluspäeval kohapeal.

8.2 Medalitega autasustatakse 3 paremat naiskonda ja meeskonda. Esikohad saavad rändkarikad.

# 9. REGISTREERIMINE

9.1. Registreerimine toimub kuni **10.10.2019** Google formsi põhjal